

AEROWINGS

MANUAL





Commandes du jeu	96
Lancement du jeu	97
Mission Blue Impulse	99
Ecran de vol	102
Ecran de pause	103
Commandes de ralenti	103
Mission d'attaque	104
Vol libre	106
Multijoueurs	107
Menu des options	109
Bibliothèque	111
Meeting aérien	111
Commandes de base	112
Avions utilisés dans Aerowings	113
Leçons de vol	115

Décollez vers l'immensité bleue du ciel !

AeroWings est une simulation très réaliste du monde passionnant de la voltige aérienne telle qu'elle est pratiquée par l'aviation japonaise dans le 11ème escadron de la 4ème Air Wing. Vous commencerez par apprendre les techniques de base du vol, avant de rejoindre l'escadron Blue Impulse. Enfin, vous deviendrez un membre expérimenté des Dolphin Riders ! Vous suivrez un entraînement très complet, participerez à diverses missions, et ferez tout votre possible pour devenir le chef de votre escadron.

AeroWings vous permet de transformer un jet en un instrument de guerre ou de voltige aérienne. Vous tracerez des motifs de fumée dans le ciel, volerez au ras des gratte-ciel, survolerez d'immenses champs et des océans, et traverserez des gorges très étroites. Préparez-vous à vous transformer en une étincelle aveuglante dans l'immensité du ciel !

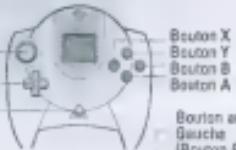
Ce jeu est conçu pour 1 à 4 joueurs. Assurez-vous que les manettes et autres périphériques sont correctement connectés avant de lancer ce jeu Dreamcast. Appuyez sur le bouton Start et les boutons A, B, X et Y pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran titre.



Commandes du jeu

Manette Dreamcast

Vue de dessus



Vue avant

Port d'extension n°1

Bouton analogique droit (Bouton G)



Bouton X
Bouton Y
Bouton B
Bouton A

Bouton analogique
Gauche (Bouton G)

Port d'
extension
n°2

Couvercle du
compartiment
CD

Bouton POWER
(allume et éteint
la console)

Ports de commande

Servent à connecter les manettes Dreamcast et autres accessoires

De gauche à droite : Port de commande A, Port de commande B, Port de commande C, Port de commande D. Utilisez chaque port pour connecter respectivement les manettes des joueurs 1 à 4.
NB : Les ports de commande peuvent également être appelés Ports

Matériel Dreamcast



Bouton OPEN
(Ouvre le
compartiment CD)

Ne touchez jamais le stick analogique ou le bouton analogique D / G lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Si vous le faites, vous risquez de perturber le procédé d'initialisation de la manette, ce qui entraînerait un mauvais fonctionnement. AeroVings est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, branchez la manette et les autres périphériques dans les ports de la console Dreamcast. Pour revenir à l'écran titre à n'importe quel moment du jeu, appuyez et maintenez enfoncés les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast sera ainsi réinitialisée et affichera à nouveau l'écran titre.

INFORMATION : Pendant le jeu, toute réinitialisation entraînera l'affichage de l'écran titre. Si vous lancez une réinitialisation à partir de l'écran titre ou pendant la démonstration, vous quitterez le jeu et votre console Dreamcast affichera le menu principal, comme indiqué dans le chapitre "Standard de création des logiciels".

Joystick analogique	Haut / bas	Stick: Fait monter ou descendre le nez de l'avion. Poussez-le vers l'avant pour baisser le nez de l'avion, et tirez vers l'arrière pour le lever.
	Droite / gauche	Stick: Virage dans le sens d'inclinaison du stick (droite ou gauche).
	Haut	Sortir les volets.
	Bas	Rentrer les volets.
	Droite	Sortir / rentrer les aérofreins.
	Gauche	Sortir / rentrer le train d'atterrissement.
	Bouton A	Augmenter le régime moteur et la vitesse.
	Bouton B	Réduire le régime moteur et la vitesse.
	Bouton X	Changer de point de vue.
	Bouton Y	Activer / désactiver la fumée.
	Boutons analogiques D / G	Commande du palonnier. L'avion tourne en fonction du changement d'orientation du palonnier. Contrôle le train d'atterrissement au sol.
Bouton Start		Début du jeu et pause / reprendre le jeu.

Appuyez sur le bouton Y lorsque vous êtes chef d'escadron pour une aide sur les ordres. Insérez le Vibration Pack (vendu séparément) dans le port d'expansion 2 pour sentir les vibrations de l'avion. Le jeu à 2 joueurs ou plus nécessite des manettes additionnelles (vendues séparément). Les commandes sont réglées au départ selon les valeurs par défaut. Vous pouvez les modifier dans le menu des options. Ne manipulez pas le stick analogique ou les boutons analogiques gauche et droite lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Si vous ne respectez pas cette règle, votre console risque de mal fonctionner.

Jouer à Aerowings pour la première fois

1. Appuyez sur le bouton Start quand l'écran titre est affiché pour ouvrir le menu de sélection du jeu. Choisissez NOUVEAU JEU si vous jouez pour la première fois.
2. Entrez votre nom et votre sexe dans l'écran NOM qui s'affiche. Votre nom dans les missions d'entraînement sera celui que vous avez indiqué.
3. Après avoir choisi OUI sur l'écran de confirmation, vous verrez l'écran de CHOIX DU MODE.

Si vous voulez sauvegarder vos paramètres, utilisez le menu des options dans l'écran CHOIX DU MODE.

La sauvegarde des données nécessite une carte mémoire (vendue séparément).



Continuer une partie

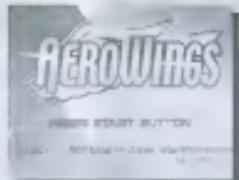
Choisissez CONTINUER pour reprendre une ancienne partie.

N'éteignez jamais votre console Dreamcast et ne connectez / déconnectez jamais de carte mémoire, unité d'expansion, manettes ou autres périphériques pendant la sauvegarde ou le chargement d'une partie.

Commandes de vue

Si vous choisissez l'option ENTRAINEMENT, un contrôleur aérien vous donnera diverses informations, notamment les commandes de bases et une description du HUD (Affichage 'Tête Haute'). Vous devez le faire lorsque vous jouez pour la première fois et si vous souhaitez revoir les différentes commandes. Pour arrêter l'entraînement, appuyez sur le bouton Start. L'entraînement au pilotage commence une fois l'entraînement de base terminé. Contrôlez l'avion en écoutant les instructions. Une fois l'entraînement au pilotage terminé, appuyez sur le bouton Start pour revenir à l'écran titre. Vous pouvez commencer une partie sans sélectionner l'option ENTRAINEMENT.

Ce jeu ne dispose pas des fonctions nécessaires pour les communications. Pour pouvoir utiliser un navigateur, vous devrez d'abord utiliser le "Dream Passeport" fourni avec votre console Dreamcast, vous enregistrer en ligne ou vérifier votre enregistrement en tant qu'utilisateur.



Lancement du jeu



Choix du mode

AeroWings vous propose 4 modes de jeu.



Mission Blue Impulse

Rejoignez l'escadron Blue Impulse pour apprendre diverses techniques de vol. Votre but : devenir chef d'escadron.



Mission d'attaque

Trouvez les cibles sur la carte. Votre temps et votre score sont les seules choses qui comptent. Lorsque vous aurez suffisamment de points, le nombre d'avions disponibles augmentera.



Vol libre

Choisissez une leçon de vol et le nombre d'avions de votre formation. Ce mode vous permet de voler librement dans le ciel. Le nombre d'avions disponibles dépend de vos résultats en mission Blue Impulse et en mission d'attaque.



Multijoueurs

Permet à 4 joueurs maximum de jouer en même temps. Ce mode vous permet de découvrir le vol en formation, dans lequel vous devrez coopérer avec les autres joueurs pour exécuter des figures de voltige aérienne étonnantes.

L'écran CHOIX OU MODE contient également les menus OPTION, BIBLIOTHEQUE et MEETING. Choisissez OPTION pour régler la difficulté du jeu, définir la configuration des boutons, régler le son ainsi que d'autres paramètres. Choisissez BIBLIOTHEQUE pour revoir les vols et vos performances. L'option MEETING n'est disponible que si vous avez achevé toutes les missions Blue Impulse.

Dans ce mode, vous devenez membre de l'escadron Blue Impulse pour tenter diverses figures acrobatiques.

Structure des missions Blue Impulse

Elles sont divisées en 20 leçons. Vous apprendrez une nouvelle manœuvre acrobatique dans chaque leçon.

Leçons 1 à 10 : Entraînement de base

Vous commencerez par apprendre les techniques de base en tant que nouveau pilote.

Elles seront abordées successivement : décollage, atterrissage, virages et vol en formation.

Après avoir suivi toutes les leçons, vous deviendrez membre officiel de l'escadron Blue Impulse.

Leçons 11 à 20 : Entraînement au vol acrobatique

Dans ces leçons, vous apprendrez diverses figures acrobatiques, dont les loopings et les vrilles.

Après avoir suivi toutes ces leçons, vous serez qualifié pour être chef d'escadron.



Entraînement et avancement

Vous piloterez un T-4 d'entraînement pendant votre formation. Après avoir achevé un certain nombre de leçons, vous serez qualifié pour piloter un autre avion de l'escadron Blue Impulse. Après la dernière leçon, vous pourrez choisir l'option MEETING sur l'écran de CHOIX DU MODE.



Choix des leçons

Si vous choisissez l'option Mission Blue Impulse dans l'écran de Choix du Mode, le numéro de la leçon et sa description seront affichés. Les leçons se suivent à partir de la leçon 1, mais vous pouvez revenir à tout moment à une leçon précédente pour vous entraîner encore.



Briefing

Vous recevez des instructions sur le vol acrobatique : techniques de contrôle, de vol et de timing. Vous pouvez revoir ces instructions à volonté. Soyez bien attentifs et mémorisez bien tous les éléments avant de commencer.



Vol

Il est maintenant temps de passer au pilotage. Suivez les instructions du briefing et obéissez aux ordres de la tour de contrôle et de votre chef d'escadron. Un film de votre vol sera visible dès que le vol sera terminé.



Débriefing

Votre vol sera évalué et vous recevrez des conseils pour éviter de refaire les erreurs commises.

Terminer une Mission Blue Impulse

Vous réussissez une leçon si vous avez au moins 60 points sur 100 dans la limite de temps autorisée. Si vous dépassez cette limite ou si vous ignorez les instructions du briefing, l'entraînement se terminera immédiatement et vous échouerez dans la leçon. Si vous mettez le jeu en PAUSE pendant une leçon, elle sera également considérée comme un échec.

Essayez de sauvegarder les résultats de votre entraînement et les films de vol après chaque mission. Les données du vol précédent seront perdues si vous ne les sauvegardez pas avant d'entamer le vol suivant.



Les informations dont vous avez besoin pendant le vol sont affichées sur divers instruments et indicateurs. Vous verrez ceci dans la vue du cockpit (de l'intérieur de l'avion), en configuration standard. Les cockpits varient en fonction des avions, mais le HUD est le même pour tous.

• HUD

*Indicateur de cap

Direction dans laquelle vole l'avion. 36 correspond au Nord, 18 au Sud, 09 à l'Est et 27 à l'Ouest.

*Indicateur d'assiette

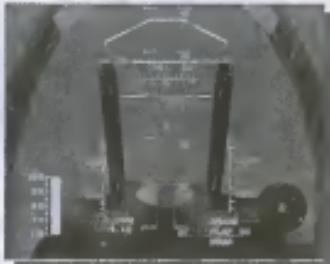
Inclinaison verticale de l'avion. Le chiffre 0 correspond à l'horizontale.

*Vitesse

Vitesse de l'avion, en noeuds.

*Inclinaison latérale

Indique si l'avion penche sur la droite ou la gauche.



*Marque 'whisky'

Indique exactement dans quelle direction pointe le nez de votre avion.

*Altimètre

Altitude, en pieds.

*Vecteur de vitesse

Direction dans laquelle se dirige votre avion.

*Régime moteur

Puissance du moteur, en pourcentage. Indique environ 60 % quand le moteur tourne normalement.

*Freins

*Volets

*Train d'atterrisseage

Affichés quand ils sont utilisés.

*Fumée

(affiché quand la fumée est activée).

• HUD simplifié

Un HUD est affiché hors du cockpit.



*Cap

Direction dans laquelle se dirige votre avion (NSEO). Le triangle indique le cap actuel.

*Poussée du moteur (%)

*Indicateur de niveau

Haut : Vitesse en noeuds
Milieu : Altitude en pieds
Bas : Nombre de G

Vous pouvez activer ou désactiver le HUD pendant le vol avec l'option AFFICHAGE du menu Pause.

Vous pouvez passer du HUD normal au HUD simplifié dans le menu des options.

Ecran de vol

Changer de point de vue

Utilisez le bouton X pour changer de point de vue. Les points de vue disponibles sont, dans l'ordre (en configuration standard) :



Arrière



Formation



Cockpit

En plus de ces vues, vous pouvez en définir d'autres dans le menu des options.

Vol en formation

Si vous êtes chef d'escadron (comme en mode VOL LIBRE), vous pouvez donner des ordres aux autres pilotes. Appuyez sur le bouton Y pour voir l'aide sur les ordres en haut à gauche de l'écran. Choisissez les ordres avec la croix multidirectionnelle. L'aide n'est plus affichée dès que vous relâchez le bouton Y.

- * Les avions se mettent en position pour la formation demandée.



- * Les avions font un tonneau en même temps.

- * Les avions relâchent de la fumée au même moment.

- * Les avions quittent la formation et volent en cercle à haute altitude. Utilisé pour l'atterrissement.

L'avion du chef d'escadron ne lâchera pas de fumée s'il risque d'obstruer la vue des avions qui le suivent, par exemple en formation de DIAMANT.

Les volets et le régime moteur ne peuvent pas être modifiés pendant la sélection des ordres.

Appuyez sur le bouton Start pendant le vol pour mettre le jeu en pause.

Appuyez une nouvelle fois pour revenir à l'écran de vol.

•Annuler

Retour à l'écran de vol.

•Réessayer

Fin du vol et redémarrage depuis le début.

Dans ce cas, aucun film ne sera enregistré.

•Radar

Affiche ou non le radar dans les missions

d'attaque et en vol libre.

•Quitter

Fin du vol et redémarrage depuis le début.

Dans ce cas, aucun film ne sera enregistré.

•Affichage

Active ou désactive le HUD, le HUD simplifié n'est activé que dans le menu des options. Remarque : l'affichage du HUD ne peut pas être modifié en mode Multijoueur.

Commandes de ralenti

Vous pouvez revoir un film de votre vol dès qu'il est terminé.

Une série de commandes vertes sera affichée en bas à droite de l'écran.



- (1) Revoir depuis le début
- (2) Pause
- (3) Lecture
- (4) Avance rapide
- (5) Changer de point de vue
- (6) Cacher les commandes
- (7) Quitter

•Changer de point de vue pendant les films

Appuyez sur la commande (5) pendant le film pour afficher la liste des points de vue disponibles. Choisissez votre point de vue et appuyez sur le bouton A pour l'activer. Vous pouvez également changer de point de vue avec le bouton X pendant les vols. Il active les différents points de vue dans l'ordre, à l'exception de la vue du LEADER.

Vous pouvez sélectionner et actionner les commandes avec la croix multidirectionnelle ou le stick analogique. Appuyez sur le bouton Start ou sur la commande (7) (QUITTER) pour afficher un écran de confirmation pour la sauvegarde du film. Si vous sauvegardez le film à ce moment-là, vous pourrez le revoir à tout moment avec l'option BIBLIOTHEQUE de l'écran Choix du Mode.

En mode MULTIJOUEURS, seule la manette utilisée par le premier joueur peut activer les commandes de ralenti. L'écran de confirmation de sauvegarde ne sera affiché que si une carte mémoire est connectée à votre console Dreamcast. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 80 blocs (6 minutes maximum) par vol. Les données excédant ces limitations ne seront pas sauvegardées.

Mission d'attaque

Dans ce mode, vous devez gagner des points en trouvant les cibles sur la carte, dans la limite de temps indiquée.

Missions d'attaque

Vous commencez par sélectionner une mission et un avion.

Choix de la mission

Vous pouvez sélectionner une des 8 missions, chacune se déroulant dans un environnement différent et avec des niveaux de difficulté variables. Au départ, vous ne pouvez choisir que les missions 1 à 7, dans n'importe quel ordre. Mais attention : la difficulté augmente progressivement dans chaque mission.



Choix de l'avion

Choisissez l'avion que vous piloterez. Au départ, vous ne pouvez choisir que le T-4. Le nombre d'avions disponibles dépend de vos résultats dans les missions d'attaque et les missions Blue Impulse. Certains avions permettent de repérer plus facilement les cibles.



Ecran de vol

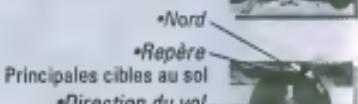
Le temps restant et votre score sont affichés respectivement en haut à gauche, et en haut à droite de l'écran de vol.



Radar

Indique votre position en fonction de la cible.

Le radar peut être activé et désactivé dans le menu PAUSE.



Guide pour les cibles

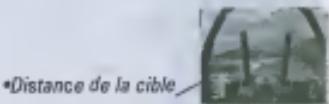
Indique la direction de la cible la plus proche.

Vous pouvez choisir les cibles dans n'importe quel ordre sans tenir compte du guide.



Cible

Vous rencontrerez 3 types de cibles au cours de vos missions.



Types de cibles

Vous rencontrerez 3 types de cibles au cours de vos missions.

- Cibles marquées (bleues / 1000 points)

Vous devez trouver ces cibles. Vous gagnerez 1 minute supplémentaire pour chaque cible trouvée.

- Cibles pointées (blanches / 500 points)

Ce sont des cibles 'normales'.

- Cibles doubles (jaune)

Ces cibles permettent de gagner des points pendant un temps limité.

Si vous trouvez une de ces cibles, vous gagnerez 2 fois plus de points pour les cibles suivantes, si elles sont trouvées dans la limite de temps.

Exemple : Après avoir trouvé une double cible, puis une cible marquée et deux cibles

pointées dans la limite de temps, votre total de points sera :

$$(1000 \times 2) + (500 \times 2) + (500 \times 2) = 4000 \text{ points}$$

Fin des missions d'attaque

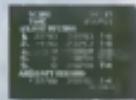
Ce mode se termine dès que vous avez trouvé toutes les cibles marquées. Le temps restant sera ajouté à votre score (1 seconde = 20 points). Après le film de votre vol, vous pourrez vérifier le temps et votre score sur l'écran des scores. Si vous gagnez suffisamment de points, un nouvel avion sera disponible dans l'écran de choix des avions. La mission se terminera immédiatement si le temps est écoulé ou en cas de crash.

Vous ne pouvez obtenir qu'un seul nouvel avion par mission. Vous ne pouvez pas obtenir un nouvel avion en recommençant la même mission.

Vous ne pouvez pas obtenir un nouvel avion si vous avez choisi le mode DEBUTANT avec l'option Configuration Jeu du menu des options.

Mission 8

Une mission de bonus est disponible si vous effectuez le meilleur score dans les missions 1 à 7 et que vous avez accès à tous les types d'avions. Utilisez toutes les techniques que vous connaissez pour achever cette mission très difficile. Cette mission (Clair de lune) peut être également sélectionnée en mode VOL LIBRE et MULTIJOUEURS.



Vol libre

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner n'importe quelle étape et n'importe quel avion disponible.

Mode Vol Libre

Choix de la carte

Choisissez une étape de vol. Chaque étape dispose d'une topographie et d'une limite de temps différentes. Il y a 9 cartes en tout. Le nombre de cartes disponibles augmente en fonction de votre progression dans le jeu.

Choix de l'avion

Choisissez l'avion que vous voulez piloter. Au départ, vous ne pouvez sélectionner qu'un T-4. Le nombre d'avions disponibles dépend de vos résultats dans les missions d'attaque et les missions Blue Impulse.

Nombre de pilotes

Déterminez le nombre de pilotes dans votre formation.

Le vol commence dès que vous avez sélectionné votre carte, votre avion et le nombre de pilotes de votre formation. Vous serez automatiquement le chef d'escadron.

Le chef d'escadron peut envoyer des ordres aux autres pilotes au moyen de l'écran d'aide sur les ordres.

Les autres avions ajusteront leur vol sur le vôtre.

Fin du mode Vol Libre

Choisissez l'option STOP du menu PAUSE pour quitter ce mode. Vous pouvez ensuite voir les carnets de vol (temps de vol, vitesse atteinte, etc.) après le vol et le film du vol.

Le mode Vol Libre se termine immédiatement si vous ne pouvez plus voler (par exemple en cas de crash).



FLIGHT LOG	
TIME	0:42:08
TOTAL TIME	2:09:07
MAX SPEED	460 KM/H
SPREAD OF SPEED	460 KM/H
MAX ALTITUDE	10000 FT
ALTITUDE AVERAGE	10000 FT

Dans ce mode, vous pouvez voler dans une formation comprenant entre 2 et 4 avions.

Mode Multijoueurs

Choisissez d'abord un plan de vol dans le menu des MANŒUVRES. Si vous sélectionnez VOL LIBRE, vous pourrez choisir une carte et un avion. L'écran ENTRÉE sera affiché une fois la manœuvre choisie.

Votre choix d'avion est limité au T-4 Blue Impulse si vous choisissez une manœuvre.

Choix de la carte

Choisissez une étape de vol. Chaque étape dispose d'une topographie et d'une limite de temps différentes. Il y a 9 cartes en tout. Le nombre de cartes disponibles augmente en fonction de votre progression dans le jeu.

Choix de l'avion

Choisissez l'avion que vous voulez piloter. Au départ, vous ne pouvez sélectionner qu'un T-4. Vous ne pouvez pas choisir des avions différents pour chaque pilote.

Entrée

Entrez le nombre d'avions de votre formation. C'est la console qui sera chef d'escadron si vous avez choisi une manœuvre. Si le nombre d'avions est insuffisant pour la manœuvre choisie, d'autres pilotes seront automatiquement ajoutés. Le joueur ayant commencé le jeu en mode VOL LIBRE sera chef d'escadron. La position sera déterminée selon l'ordre d'entrée des pilotes.

Le joueur qui commence le jeu choisit un plan de vol et une carte.



Vol en mode Multijoueurs

En mode Multijoueurs, un HUD simplifié sera affiché pour chaque avion en bas de l'écran pour les ports 1 à 4 (aucun HUD n'est affiché pour les avions contrôlés par la console). Soyez attentifs pour ne pas percuter les autres avions et ne pas trop vous éloigner. Une bonne coopération et une bonne communication avec les autres membres de votre escadron vous permettront de réaliser des figures étonnantes.

- Aucune aide pour les ordres n'est affichée pour le chef d'escadron en mode Multijoueurs.
- Vous ne pouvez pas modifier l'affichage du HUD en mode Multijoueurs.
- Vous ne pouvez pas changer de point de vue en vol en mode Multijoueurs.

Fin du mode Multijoueurs

• Manœuvre sélectionnée

Le mode Multijoueurs se termine dès que le temps est écoulé ou que la manœuvre est terminée.

• VOL LIBRE sélectionné

Vous pouvez mettre fin au mode Multijoueurs à tout moment en choisissant l'option STOP du menu PAUSE.

Un joueur est éliminé s'il ne peut pas continuer (crash, trop éloigné du leader, etc.). Le mode Multijoueurs se termine automatiquement si tous les joueurs sont éliminés.

Une fois le vol et le film terminés, vous pouvez voir le score de chaque joueur sur l'écran des scores. Des points sont accordés pour les évolutions et les manœuvres réussies avec la formation, même si l'option VOL LIBRE est activée.

• Si le VOL LIBRE est sélectionné, le score du chef d'escadron reflètera la moyenne du score des autres pilotes.



SCORE	TIME	MEMBERS
0	00:00:00	4
100	00:00:00	4
80	00:00:00	4
60	00:00:00	4
40	00:00:00	4

Le menu des options vous permet de modifier divers paramètres, et de sauvegarder ou charger des parties.

Configuration touches

Type de commande

Inverse les commandes haut / bas du stick analogique pour diriger le nez de l'avion.

Type de touche

Commute entre le stick analogique et la croix multidirectionnelle.

Réponse

Permet de choisir un des 3 niveaux de réponse pour le stick analogique.

Perso

Permet d'assigner des commandes aux boutons de votre choix, en choisissant la commande et en appuyant sur le bouton correspondant.

Configuration jeu

Niveau

Choix du niveau de difficulté.

Vibration

Active ou non le VibrationPack.

Ecran

Active ou non l'affichage plein écran.

Configuration vue en vol

Permet d'activer ou non chaque point de vue, les différents points de vue étant activés par le bouton X.

COCKPIT	Vue de l'intérieur de l'avion
ARRIERE	Vue arrière de l'avion
FORMATION	Vue encore plus éloignée que la vue ARRIERE (droite ou gauche)
LEADER	Vue de l'avion du leader
NEZ	Vue avant incluant le nez de l'avion
DROITE	Vue arrière incluant le queue de l'avion
SEUIL	Vue latérale autour de l'avion
ABORD	Vue de la camera extérieure à l'avion
PROCHE	Vue proche de l'avion
OBSEERVATEUR	Vue du siège d'un spectateur
CAMERAMAN	Vue en poursuite et zoom
PASSE	L'avion passe devant la caméra
BALANCE	Vue de la caméra sur l'avion



La vue LEADER n'est pas affichée si vous êtes chef d'escadron.

La vue du COCKPIT est toujours activée. Les vues ARRIERE et FORMATION sont également toujours actives en configuration standard.

Menu des options

HUD (Affichage Tête Haute)

Radar

Active ou désactive l'affichage du radar.

Son

Réglage de la musique et des options audio du jeu.



Audio

Commute entre le son stéréo ou mono.

Volume musique

Règle et active ou désactive le volume de la musique.

Son

Permet d'entendre les effets sonores pendant le jeu. Appuyez sur le bouton A pour les activer, sur le bouton B pour les désactiver.



Voix

Permet d'entendre les dialogues durant le jeu.

Sauver / Charger

Sauvegarde et chargement des fichiers.

Le nombre de blocs suivants est nécessaire pour sauvegarder une partie :

Fichier système : 15 blocs

Données de vol : 80 blocs (par vol)



Preview

Active une séquence animée de présentation des futurs jeux CRAVE et autres informations. Appuyez sur le bouton A ou le bouton Start à tout moment pour revenir au menu des options.

Le menu BIBLIOTHEQUE vous permet de revoir les films de vols et une évolution à titre d'exemple.

Carnets de vol

Le film sera lancé dès que vous choisirez un fichier dans la liste.
Choisissez QUITTER pour arrêter le film.



Briefing Vidéo

Vous pouvez voir une démonstration automatique d'une évolution. Pour quitter la démonstration, choisissez QUITTER.
L'option BRIEFING VIDEO n'est disponible qu'après avoir achevé toutes les missions Blue Impulse.



MEETING

Le mode MEETING est disponible une fois que toutes les missions Blue Impulse ont été réussies.

Meeting

Le vol commence dès que vous avez sélectionné une manœuvre (vol acrobatique) et votre position. Utilisez les techniques apprises pour exécuter les manœuvres avancées et émerveiller le public au sol. Aucun point n'est accordé et aucune décision (passer / échouer) n'est possible dans ce mode, vous pouvez donc vous concentrer sur les manœuvres et réussir les figures les plus spectaculaires.

Les membres volent en fonction de la manœuvre choisie.
Les exemples de manœuvres en mode MEETING sont accessibles via le menu BIBLIOTHEQUE.
Vous pouvez essayer le mode MEETING autant de fois que nécessaire.
Les manœuvres de MEETING peuvent être sélectionnées dans n'importe quel ordre.



Commandes de base

Avant de voler, lisez attentivement ce chapitre, apprenez à piloter en mode ENTRAINEMENT, puis améliorez vos connaissances dans les missions Blue Impulse avant de passer en Vol Libre.

Lever et baisser le nez de l'avion

Utilisez le stick analogique pour lever ou baisser le nez de votre avion. Il montera si vous ramenez le stick vers vous, et baissera si vous le poussez vers l'avant.



Changement de direction

Pour tourner à droite ou à gauche, poussez le stick analogique dans la direction correspondante. L'avion continuera à virer dans la direction choisie. Si vous maintenez le stick assez longtemps à droite ou à gauche, l'avion s'inclinera sur l'aile. Pour virer à droite, poussez le stick vers la droite, puis ramenez-le au centre lorsque le côté droit de l'avion est incliné vers le bas. Lorsque le nez de l'avion pointe dans la direction désirée, ramenez le stick à gauche pour revenir à l'horizontale.



Utilisez le palonnier pour effectuer des changements de direction mineurs. Le nez de l'avion se dirigera dans la direction du bouton analogique (G ou D) utilisé. Au sol avec le train d'atterrissage sorti, les boutons analogiques G et D permettent de tourner. Pour activer les freins du train d'atterrissage, appuyez en même temps sur les deux boutons analogiques G et D.



Changement de vitesse

Votre vitesse est indiquée en nœuds. Un nœud correspond à environ 1.8 km / h (1.12 miles / heure). Le bouton A augmente le régime moteur et la vitesse. Le bouton B permet de ralentir. Appuyez sur le bouton Haut de la croix multidirectionnelle pour activer les aérofreins et ralentir lors de l'atterrissage. Si vous ralentissez trop alors que vous êtes en l'air, vous risquez de vous écraser. Aux commandes du T-4, votre vitesse ne doit jamais descendre en dessous de 100 nœuds (environ 180 km / h ou 111 miles / heure).



Problèmes de G et en vol

L'accélération verticale peut endommager votre avion et affecter le pilote. L'avion subit normalement des accélérations de 1 G pendant le vol. En vol horizontal inversé, l'avion subit une force de - 1 G. Les virages, ascensions et piqués augmenteront le nombre de G. Si celui-ci devient trop élevé, le pilote perdra conscience dans les conditions suivantes : Voile noir : se produit lorsque le pilote encaisse trop de G (7 ou plus). Il devient difficile de respirer et le champ de vision se réduit.

Voile rouge : se produit lorsque le pilote encaisse trop de G négatifs (- 4 G ou plus). Le champ de vision vire au rouge

Avions utilisés dans Aerowings

Il y a au total 11 avions dans ce jeu. Le nombre d'avions disponibles dépend de vos résultats dans les missions Blue Impulse et les missions d'attaque.

T-4

Avion d'entraînement que vous pilotez au début du jeu, aux bonnes performances et facile à piloter.

Longueur : 13.0 m
Largeur : 9.9 m
Hauteur : 4.6 m
Poids : 3.7 t
Vitesse maxi : Mach 0.9



T-4 Blue Impulse

Avion d'entraînement utilisé par l'escadron Blue Impulse. Couleurs identiques à celles du véritable avion.

Longueur : 13.0 m
Largeur : 9.9 m
Hauteur : 4.6 m
Poids : 3.7 t
Vitesse maxi : Mach 0.9



T-2 Blue Impulse

Deuxième génération des avions Blue Impulse, dont la caractéristique principale est la puissance d'accélération.

Longueur : 17.9 m
Largeur : 7.9 m
Hauteur : 4.4 m
Poids : 6.8 t
Vitesse maxi : Mach 1.6



F-86F Blue Impulse

Avion d'entraînement utilisé par l'escadron Blue Impulse. Couleurs identiques à celles du véritable avion.

Longueur : 11.4 m
Largeur : 11.9 m
Hauteur : 4.5 m
Poids : 5.0 t
Vitesse maxi : Mach 0.9



F-4EJ

Avion d'entraînement que vous pilotez au début du jeu, aux bonnes performances et facile à piloter.

Longueur : 14.2 m
Largeur : 11.7 m
Hauteur : 5.0 m
Poids : 14.0 t
Vitesse maxi : Mach 2.4



F-4EJ+

Avion d'entraînement utilisé par l'escadron Blue Impulse. Couleurs identiques à celles du véritable avion.

Longueur : 19.2 m
Largeur : 11.7 m
Hauteur : 5.0 m
Poids : 14 t
Vitesse maxi : Mach 2.4



Avions utilisés dans Aerowings

F-1

Chasseur supersonique de soutien construit au Japon.

Longueur : 17.9 m

Largeur : 7.9 m

Hauteur : 4.5 m

Poids : 6.5 t

Vitesse maxi : Mach 1.6



F-2

Nouvelle génération de chasseur de soutien développée par le Japon et les U.S.A après modification du F-16.

Longueur : 15.5 m

Largeur : 11.1 m

Hauteur : 5.0 m

Poids : 9.5 t

Vitesse maxi : Mach 2.0



F-15J

Chasseur à réaction hautes performances.

Longueur : 19.4 m

Largeur : 13.1 m

Hauteur : 5.6 m

Poids : 12.0 t

Vitesse maxi : Mach 2.5



F-15DJ

Version multiplace du chasseur F-15J actuellement en service dans l'aviation militaire japonaise. Chasseur à réaction hautes performances.

Longueur : 19.4 m

Largeur : 13.1 m

Hauteur : 5.6 m

Poids : 12.0 t

Vitesse maxi : Mach 2.5



RF-4E

Avion de reconnaissance équipé d'une caméra hautes performances, conçu pour la collecte d'informations.

Longueur : 19.2 m

Largeur : 11.7 m

Hauteur : 5.0 m

Poids : 14.6 t

Vitesse maxi : Mach 2.4



Les avions équipés de postcombustion ne laissent pas de trainées de fumée en vol. Les avions équipés de postcombustion sont le T-2 Blue Impulse, le F-4EJ, le F-4EJ+, le F-1, le F-2, le F-15J, le F-15DJ et le RF-4E.

Pour activer la postcombustion, appuyez sur le bouton A quand le régime moteur est à 100 %.

Il y a plusieurs leçons de vol, dans des environnements divers et avec une limite de temps variable. Chacune vous procure une expérience unique. Les repères sont des cibles indiquées sur votre radar en mode 'Mission d'attaque' et 'Vol Libre'.

* île en été

Une île bordée de splendides récifs de corail aux immenses montagnes, avec un pont reliant une île plus petite à la grande île.

Admirez le paysage superbe pendant votre vol. Repère : base du pont (du côté de la grande île).



* Couche de soleil (île) en été

Les pentes sombres des montagnes s'élèvent dans la pénombre du crépuscule. L'océan et votre avion sont baignés d'une douce lumière. Un paysage fantastique s'étale sous vos yeux.

* Vallée en automne

Un pont d'acier enjambe une profonde gorge. Admirez le magnifique barrage, les chutes d'eau et le terrain accidenté. Les couleurs de l'automne vous émerveillent. Repère : Barrage



* Nuages (Vallée) au printemps

Volez dans les nuages bas pour découvrir un autre monde baignant dans une lumière blanche. Survolez une mer infinie de nuages, pleine de mystères. Essayez de voler aussi haut que votre avion peut vous le permettre.



* Vallée Ville en hiver

Un vol à basse altitude entre les gratte-ciel et les immeubles. Rasez les toits de très près. Vivez une expérience unique en survolant ce paysage urbain. Repère : Tour



Leçons de vol



* Ville de nuit en été

La nuit, la ville brille de mille lumières. Survolez la cité et appréciez la vue aérienne spectaculaire. Vous pourrez aussi admirer les effets de lumière et de postcombustion de votre avion.

La topographie est basée sur le terrain entourant la base aérienne japonaise de Matsushima. La zone boisée qui s'étend près de l'embouchure de la rivière offre un magnifique contraste avec la côte. Vous pouvez décoller et atterrir sur la piste d'atterrissage. Repère : Tour de contrôle (piste).

* Base en automne



* Fête (base) en été

La foule est massée au sol, hurlant de tous ses poumons quand vous vous dirigez vers la piste. Vivez les grands frissons d'un meeting aérien.



* Monument en automne

Admirez ces immenses rochers taillés par le temps dans un paysage incroyable, baignés par les rayons du soleil brûlant. Appréciez les merveilles de la nature jusqu'à l'ivresse.

Repère : Grand plateau



* Clair de lune (Monument) en hiver

Les roches aux formes fantastiques sont illuminées par le clair de lune. Découvrez ce paysage fantastique, désertique mais extraordinaire. Un spectacle inoubliable.



Fête (Base) en été : uniquement disponible en mode MEETING. Clair de lune (Monument) en hiver : disponible uniquement si vous avez rempli les conditions requises.

CRAVE[®]

ENTERTAINMENT

Infos, trucs & astuces, concours, ...
Minitel : 3615 Crave (2,23F/min)

Support technique

Hotline : 0 825 036 525 (0,99F/min)

www.crave.fr

CREATIVE ENTERTAINMENT

Executive Producer
Mike Arkin

Producer
Daryl Pitts

QA Manager
Michael Schneider

Lead Tester
Chris Scaglione

Testers
Jeff Nachbaur
Dan Chaffey
John Kellogg
Ron Taley

MARKETING

Director of Marketing
Jane Gilbertson

Product Manager
Keith Wymetalak

AUDIO

Direction/Casting
Elyn Stern & Richard Epcar

Studio/Engineering
Hook Studios
Post-Audio Engineering
Bill Black

Special Thanks to:

Nima Taghavi
Holly Newman
Mark Burke
Shinji Katsukawa
Four Winds

CRI (Developer Credits)

Director :
Toru Kujirai

Planner :
Shinya Izumi
Eriko Takimura

Programmer :
Yukimori Kaneko
Takuo Kaneko
Kiyotaka Sakai
Hitoshi Iizawa
Ryutaro Hayakawa

Designer :
Kiyoshi Fujita
Seij Aoki
Naoh Yanase
Katsuhiro Yabuno
Masahiro Katsuta
Fumiaki Suzuta
Yuichi Matsui
Takeshi Yamada
Miwako Ohshima

Tool, Library :
Toru Kujirai
Hideo Gunji
Ryutaro Hayakawa

Toshinori Ishibashi

Sound :
Naoshi Kunisawa
Toshinori Ishibashi

Supervisor :
Nobuhiro Fujiwara
(ex-Commander of No.4 Air
Fleet, Self Defense Force)

Special Thanks to :

Collaboration :
Japan Air Self Defense Force
Beruga Computer Ltd.
Serami Inc.
SignProjects Ltd.
Shogakukan Production Inc.
Oscar Promotion
Atsunobu Hidaka (BitWave)
Mototsu Kobayashi (Takemuchi
Entertainment Planning)
Masanori Kodama (Bits)

Producer :
Keisuke Chiwata

Production :
CRI (CSK Research Institute
Corp.)

Manual Design :
Turbo 03



100 W EN

416-755-096



Dreamcast™

© 1999 Crave Entertainment, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otilläten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopieren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council's Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,095; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5